Jay Cormier & Sen-Foong Lim

Tortuga

En Tortuga *los jugadores se convierten en intrépidos bucaneros en busca de los exóticos tesoros que oculta el Caribe.*

Su objetivo es Tortuga, el legendario paraíso de los piratas. Allí podrán esconder su botín y obtener el reconocimiento de otros piratas. Pero el camino hasta Tortuga está plagado de peligros, abordajes y batallas navales para conseguir los tesoros. Para ganar necesitarás una gran flota, una tripulación capaz y tantos sables y cañones como puedas transportar.

Objetivo del juego

Los jugadores, en su papel de bucaneros, tratan de esconder 6 cofres del tesoro en Tortuga, el único lugar en el que estarán a salvo de las incursiones, marítimas y terrestres, del resto de jugadores. Todos los cofres que consigan acumular en su propio tablero les proporcionarán puntos de victoria. Obtendrán puntos adicionales si consiguen fichas de tesoro o combinaciones de cofres de distinto color, puntos que pueden significar la diferencia entre la victoria y la derrota.

Componentes

- **40 Cofres del tesoro**

10x rojo, 10x azul, 10x amarillo, 5x blanco, 5x morado

- **1 Bolsa**

- **1 Isla** – en dos partes

- **30 Fichas de tesoro**

Anverso 17 x 1 tesoro, 9x 2 tesoros, 4x 3 tesoros

- **1 Indicador de jugador inicial**

- **4 Piratas**

- **4 Barcos**

- **20 Dados** – 5 por cada jugador

- **4 Pantallas** – 1 por jugador

Exterior *Interior*

- **4 Tableros** – 1 por jugador, 2 partes cada uno

- **20 fichas de bonificación**

Anverso *Reverso*

- **1 Reglamento**

Preparación

Sitúa la **isla** en el centro de la zona de juego, y pon las **fichas de bonificación** en la isla.

Coloca las **30 fichas de tesoro** al azar alrededor de la isla, con el lado que muestra agua boca arriba (anverso).

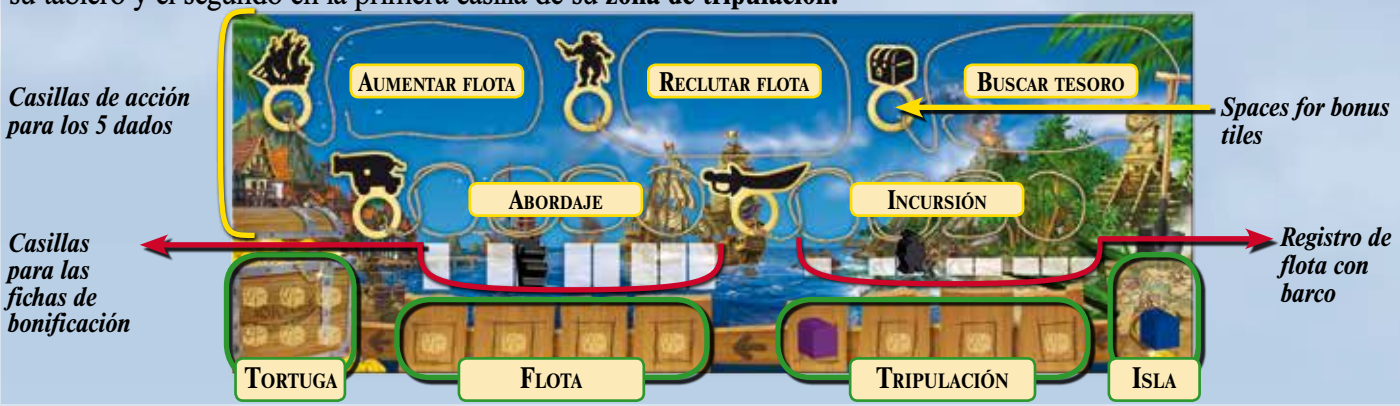
Introduce los **40 cofres de tesoro** en la bolsa y mézclalos bien.

Cada jugador escoge un color y coge los **5 dados**, la **pantalla** y las dos partes del **tablero** (mira la parte de atrás) del color correspondiente.

Atención: la pantalla se coloca detrás del tablero de cada jugador. En la parte izquierda muestra la secuencia de juego y en el centro las acciones que corresponden a cada uno de los 5 dados.

Entrega a cada jugador un barco y un pirata. El **barco** se coloca en la **3ª casilla del registro de flota** y el **pirata** se coloca en la **3ª casilla del registro de tripulación.**

Por último, cada jugador roba **2 cofres del tesoro** de la bolsa, de uno en uno, y coloca el primero en la **zona de isla** de su tablero y el segundo en la primera casilla de su **zona de tripulación.**



El jugador más joven coge la ficha de jugador inicial.

Secuencia de juego

Una partida de Tortuga está compuesta por varias rondas. Cada ronda consiste en 3 fases, que se juegan en este orden:

- **1. Lanzar los dados**
- **2. Realizar acciones**
- **3. Mover cofres del tesoro**

1. Lanzar los dados

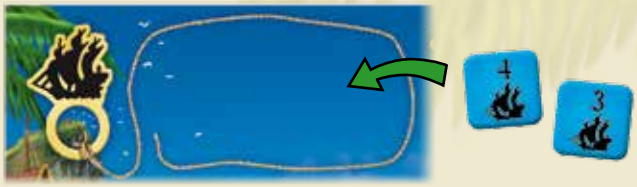
De forma simultánea, todos los jugadores lanzan sus dados una sola vez tras sus respectivas pantallas. Cada jugador elige al menos un dado para dejarlo detrás de la pantalla. Se puede seleccionar más de un dado siempre y cuando todos los dados seleccionados muestren la misma acción.

Todos los jugadores recogen todos los dados que no hayan seleccionado.

Ejemplo: Ani decide dejar tras su pantalla dos de los tres dados que muestran la acción AUMENTAR LA FLOTA.

Una vez que todos los jugadores han elegido, las pantallas se levantan simultáneamente y los jugadores colocan sus dados en las casillas de acción correspondientes de su tablero.
Hecho esto, los jugadores vuelven a tirar, detrás de su pantalla, y vuelven a escoger dados tal y como se ha descrito antes. Pueden escoger dados que muestren una acción ya escogida en anteriores tiradas.

De nuevo, colocan los dados en las casillas de acción correspondientes del tablero.



Ejemplo: Ani coloca los dados que ha seleccionado en la casilla AUMENTAR LA FLOTA.

Reglas para colocar los dados

Un dado que muestre una acción ya escogida se añade a los dados que estén en la casilla de acción correspondiente.

El número de dados que pueden colocarse en las casillas ABORDAJE e INCURSIÓN está limitado por la posición del barco y del pirata del jugador respectivamente:

Casilla del Barco / Pirata:	*1*	*2, 3*	*4, 5*	*6, 7, 8*
Número de dados:	*1*	*2*	*3*	*4*

Si después de una tirada no se puede colocar ningún dado (solo es posible con resultados de ABORDAJE o INCURSIÓN) el jugador muestra los dados y vuelve a repetir la tirada tantas veces como necesite hasta que pueda colocar al menos un dado.

Ejemplo: Después de su primera tirada, Ani no puede colocar ninguno de sus dos dados porque su barco está en la segunda casilla de su registro de flota. Después de que todas las pantalla se hayan levantado, ella vuelve a tirar estos dos dados y coloca uno de ellos en la casilla AUMENTAR FLOTA. Tirará su último dado de la forma habitual, escondido tras la pantalla.

Pueden colocarse hasta 5 dados en cada una de las siguientes casillas: AUMENTAR FLOTA, RECLUTAR TRIPULACIÓN y BUSCAR TESORO.

El proceso se repite hasta que todos los jugadores han colocado todos sus dados. Es posible que algunos jugadores terminen antes que otros. Los jugadores que han acabado antes reciben una ficha de bonificación por cada tirada adicional que el resto de jugadores necesite para terminar de colocar sus dados. Colocan esta ficha en cualquier casilla para fichas de bonificación de su tablero, con el anverso (“1”) boca arriba.

Cada vez que un jugador recibe una ficha de bonificación debe decidir si coge una ficha nueva y la coloca en una casilla para ficha de bonificación de su tablero que esté libre o si da la vuelta a una ficha que ya tenga en su tablero (que ahora mostrará un “2”).

El jugador recibirá, hasta el final de la partida, 1 ó 2 puntos de bonificación en las acciones apropiadas siempre que coloque al menos un dado en dicha acción.

Si todas sus casillas de bonificación muestran un “2” el jugador no consigue más fichas de bonificación.

Ejemplo: Alex (naranja) ha colocado todos sus dados mientras que a Ani (azul) y Frank (amarillo) todavía les quedan dados. Por lo tanto, Alex recibe una ficha de bonificación y decide colocarla en la casilla para fichas de bonificación de la acción AUMENTAR FLOTA.

Atención: los jugadores no reciben una ficha de bonificación si otro jugador tiene que repetir la tirada porque no puede colocar ningún dado.

La calavera

Las Calaveras son comodines, y pueden utilizarse de dos formas:

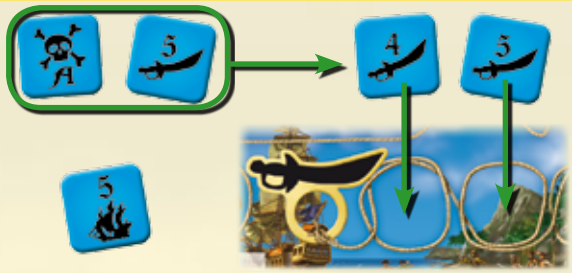
A) Se dejan detrás de la pantalla uno o más dados que muestran la Calavera. Una vez que se levantan las pantallas, el jugador gira los dados para que muestren la acción que el quiera. Todos los dados deben mostrar la misma acción. Después coloca los dados de la forma habitual. Si hay más de un jugador que ha dejado solo Calaveras, los jugadores decidirán sus acciones empezando por el jugador inicial y siguiendo hacia su izquierda.

B) Se añade uno o más dados con Calavera a otro u otros dados seleccionados. Cuando se levantan las pantallas, el jugador gira los dados con Calavera para que muestren la misma acción que el resto de los dados seleccionados.

A)

***Ejemplo:** Ani escoge los dados C y D, ambos con Calavera. Después de levantar la pantalla, coloca los dados en la casilla de ABORDAJE y gira los dados para que muestren esa acción*

B)



***Ejemplo** Ani escoge la espada 5 y la Calavera A. Después de levantar las pantallas, coloca ambos dado en la casilla INCURSIÓN y gira el dado A para que muestre el sable.*

2. Acciones

Los jugadores usan sus acciones para aumentar sus flotas, reclutar piratas, buscar tesoros y robar tesoros a otros jugadores.

Existen 5 acciones diferentes, que se realizan siguiendo este orden:

1. Aumentar flota *2. Reclutar tripulación* *3. Buscar tesoro* *4. Abordaje* *5. Incursión*

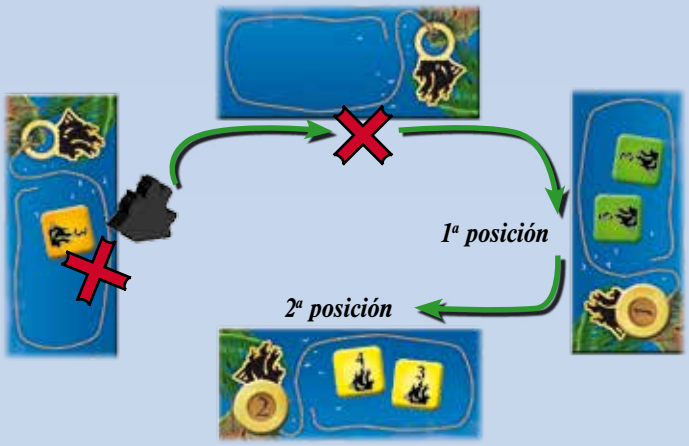
En cada acción, los jugadores suman los resultados que muestran los dados y añaden cualquier bonificación que puedan tener en la casilla para ficha de bonificación correspondiente. Hecho esto, comparan sus resultados.

Solo los jugadores con el **mejor resultado (1ª posición)** y el **segundo mejor resultado (2ª posición)** podrán realizar la acción en la ronda actual. En función de su posición, la realizarán de forma distinta.

En caso de empate, ganará el jugador inicial. Si el jugador inicial no forma parte del empate, ganará el jugador empatado que esté sentado más cerca de él por su izquierda.

Los jugadores pueden decidir no realizar una acción.

Atención: si nadie ha colocado dados en una acción, esta acción se salta. Si solo un jugador ha colocado dados en una acción, realiza la acción en 1ª posición y nadie más la realiza.



***Ejemplo:** tanto Lothar (verde) como Frank (amarillo) están empatados con 9 puntos.*

Lothar consigue la 1ª posición porque está sentado más cerca del primer jugador por su izquierda. Frank tendrá la 2ª posición.

1. Expandir flota

1ª Posición – El jugador mueve su barco **dos** casillas hacia la derecha.

2ª Posición – El jugador mueve su barco **una** casilla hacia la derecha.

Cuando el barco llega a la casilla situada más a la derecha se quedar en ella, incluso si tuviera que moverse más.

2. Reclutar tripulación

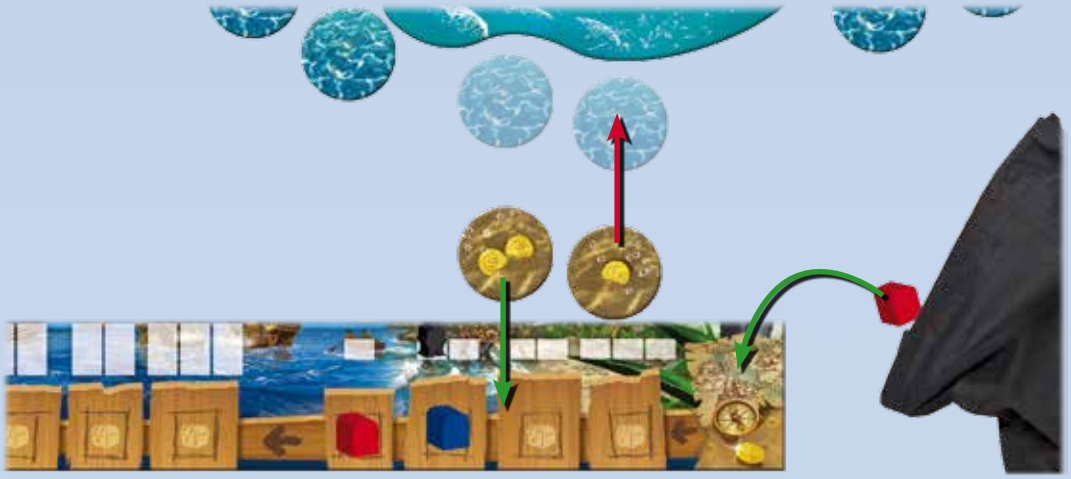
1ª Posición – El jugador mueve su pirata **dos** casillas hacia la derecha.

2ª Posición – El jugador mueve su pirata **una** casilla hacia la derecha.

Cuando el pirata llega a la casilla situada más a la derecha se quedar en ella, incluso si tuviera que moverse más.

3. Buscar tesoro

1ª Posición – El jugador roba **un cofre del tesoro** de la bolsa y lo coloca en la isla de su tablero. Además, coge **dos fichas de tesoro** de la zona central, las mira y **conserva una** boca abajo, al lado de su tablero. La otra la mezcla con las fichas de tesoro que quedan.



Ejemplo: en primer lugar, Lothar roba un cofre del tesoro de la bolsa y lo coloca en su isla. Después mira dos fichas de tesoro y se queda con la que más valor tiene, que muestra dos monedas. Mezcla la otra ficha, boca abajo, con el resto de fichas de la zona central.

2ª Posición – El jugador roba una ficha de tesoro de la zona central y la coloca al lado de su tablero, boca abajo.

Recordatorio: las fichas de tesoro otorgan puntos de victoria adicionales al final de la partida.

4. Abordaje

1ª Posición – El jugador elige a otro jugador y aborda sus barcos. Escoge uno de los cofres que el jugador abordado tenga en su flota y lo coloca en su isla. Además, el jugador que ha sido abordado debe retrasar su barco una casilla hacia la izquierda en el registro de flota. Si el jugador abordado había colocado al menos un dado en la acción ABORDAR, el jugador atacante también deberá retrasar su barco una casilla hacia la izquierda.

Ejemplo: Lothar (verde) decide ABORDAR la flota de Ani (azul). Ani ha colocado un dado en la acción abordar, por lo que puede defenderse. Eso significa que ambos jugadores deberán retrasar su barco 1 casilla hacia la izquierda. Lothar roba el cofre morado de Ani y lo coloca en la isla de su tablero.

2ª Posición – El jugador elige a otro jugador, excepto al jugador que ya fue abordado por el jugador en 1ª posición. El jugador que ha sido abordado debe retrasar su barco una casilla hacia la izquierda en su registro de flota. Si el jugador abordado había colocado al menos un dado en la acción ABORDAR, el jugador que le ha atacado también deberá retrasar su barco una casilla hacia la izquierda. Después, el jugador coge uno de los cofres del tesoro que se encuentren en la isla central (si hay alguno) a su elección y lo coloca en la isla de su tablero.

5. Incursión

1ª Posición – El jugador elige a otro jugador y realiza su incursión. Coge uno de los cofres que el jugador atacado tenga en su tripulación y lo coloca en la isla de su tablero. Además, el jugador atacado retrasa su pirata una casilla hacia la izquierda en el registro de tripulación. Si el jugador atacado había colocado al menos un dado en la acción INCURSIÓN, el jugador atacante también deberá retrasar su pirata una casilla hacia la izquierda.

2ª Posición – El jugador elige a otro jugador, excepto al jugador que ya fue atacado por el jugador en 1ª posición. El jugador que ha sido abordado debe retrasar su pirata una casilla hacia la izquierda en su registro de tripulación. Si el jugador atacado había colocado al menos un dado en la acción INCURSIÓN, el jugador que le ha atacado también deberá retrasar su pirata una casilla hacia la izquierda. Después, el jugador coge uno de los cofres del tesoro que se encuentren en la isla central (si hay alguno) a su elección y lo coloca en la isla de su tablero.

Ejemplo: Alex (naranja), en 2ª posición, decide atacar a Frank, que debe retrasar su pirata una casilla hacia la izquierda. Hecho esto, Alex coge el cofre de tesoro azul de la isla central y lo coloca en su propia isla.

Cofres de tesoro en la flota y la tripulación

La posición del barco y del pirata determinan cuántos tesoros pueden tener la flota y la tripulación en un momento determinado.

Casilla del Barco / Pirata:	*1*	*2, 3*	*4, 5*	*6, 7, 8*
Número de cofres:	*1*	*2*	*3*	*4*

Si un jugador no tiene la flota o la tripulación suficiente para transportar todos los cofres después de que se termine un abordaje o una incursión, debe colocar todos los cofres que no pueda llevar en la isla central, empezando por los cofres de la derecha. Cuando el barco o el pirata llega a la casilla situada más a la izquierda de su respectivo registro no se mueve más allá, incluso si sufre más abordajes o incursiones. En la isla central solo puede haber un cofre de cada color. Si un jugador debe colocar un cofre de un color que ya existe en la isla central, lo devolverá en su lugar a la bolsa.

Ejemplo: Frank ha sufrido una incursión del jugador en 2ª posición y debe mover su pirata una casilla a la izquierda. Ahora solo puede transportar un cofre, por lo que debe colocar el cofre blanco en la isla central.

Después de que se hayan completado todas las acciones los jugadores recogen los dados de sus tableros y los colocan detrás de sus pantallas.

3. Mover cofres del tesoro

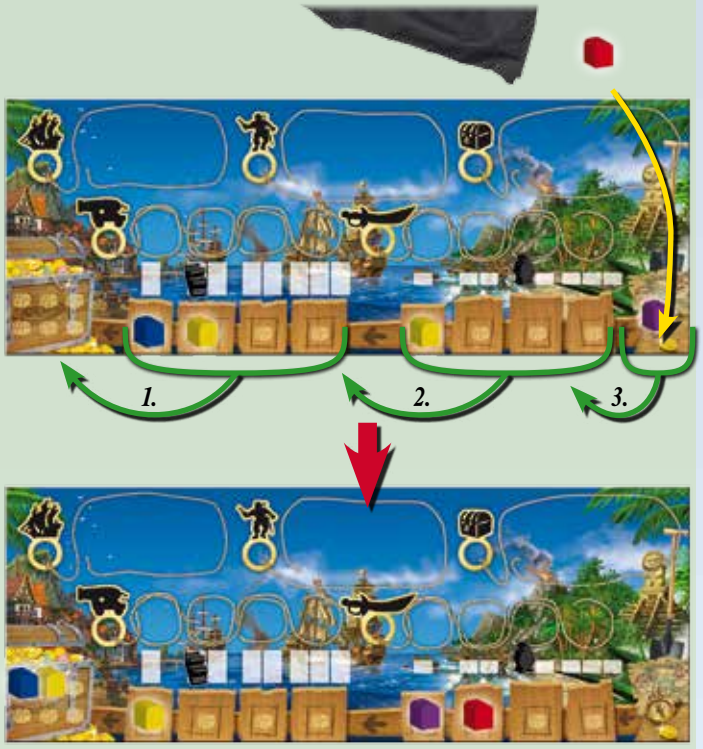
En primer lugar, **cada** jugador roba **un cofre del tesoro** de la bolsa y lo coloca en la isla de su tablero.

Después los cofres del tesoro se mueven en el siguiente orden:

1. Mueve los cofres del tesoro de la **flota** a Tortuga.
2. Mueve los cofre del tesoro de la **tripulación** a la flota.
3. Mueve los cofres de la **isla** del tablero a la **tripulación.**

Cada zona se rellena de izquierda a derecha, pudiendo escoger en qué orden se colocan los cofres. El barco y el pirata indican cuántos tesoros pueden transportar la flota y la tripulación respectivamente. Cualquier cofre que no pueda ser transportado debe colocarse en la isla central (véase “Cofres del tesoro en la flota y la tripulación”más arriba). Los jugadores mueven sus respectivos cofres a la vez.

Si después de terminar los movimientos uno o más jugadores tienen al menos **6 cofres del tesoro en Tortuga la partida acaba inmediatamente** y se procede al recuento final de puntos. Si nadie tiene al menos 6 cofres, la ficha del primer jugador pasa al siguiente jugador por la izquierda y comienza la siguiente ronda de juego.



Ejemplo: Lothar roba el cofre del tesoro de la bolsa y lo coloca en la isla de su tablero. Ahora mueve sus cofres:

1. *Los cofres amarillo y azul pasan de su flota a Tortuga;*
2. *El cofre amarillo pasa de su tripulación a su flota;*
3. *Los cofres morado y rojo pasan de su isla a su tripulación.*

Decide colocar primero el cofre morado y luego el cofre rojo.

Puntuación final

Los jugadores consiguen los siguientes puntos de victoria:

1. Por cada cofre que tengan:

- En Tortuga: 3 puntos;
- En su flota: 2 puntos;
- En su tripulación: 1 punto;

Los cofres morados puntúan el doble.

2. Tres puntos **por cada combinación** formada por un cofre **amarillo**, uno **azul** y otro **rojo** que haya en su tablero. Los cofres blancos en Tortuga funcionan como comodines y pueden sustituir a cualquier color.

3. Cada casilla a la izquierda del barco o del pirata (incluida en la que están) en sus respectivos registros otorga 1 punto.

4. Cada moneda que haya en sus fichas de tesoro otorga 1 punto.

El jugador con más puntos será el bucanero más rico y el ganador de Tortuga. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Ani cuenta sus puntos:

- ***18 puntos por sus 6 cofres en Tortuga;***
- ***4 puntos por el cofre morado en su flota (2x2, los morados puntúan doble);***
- ***2 puntos por los cofres en su tripulación;***
- ***6 puntos por dos combinaciones:***

Rojo, amarillo y azul (en Tortuga);

Amarillo, blanco = amarillo (en Tortuga) y rojo (tripulación);

- ***8 puntos por las casillas en los registros de flota y tripulación***
- ***4 puntos por sus monedas.***

El botín total de Ani es de 42 puntos.

Variante

Aquellos bucaneros que busquen partidas más largas pueden usar esta modificación de las reglas:

La partida termina si, al final de una ronda, uno o más jugadores tienen al menos 8 cofres del tesoro en Tortuga.

Reglas para dos jugadores

En una partida con dos jugadores se modifica lo siguiente:

2. Realizar acciones

Solo el jugador con el **mejor resultado (1ª posición)** realiza la acción:

1. Ampliar flota – El jugador avanza su barco una casilla hacia la derecha.

2. Reclutar tripulación – El jugador avanza su pirata una casilla hacia la derecha.

3. Buscar tesoro – El jugador roba un tesoro de la bolsa y lo coloca en la isla de su tablero. Además, coge una ficha de tesoro de la zona central y la coloca junto a su tablero.

4. Abordaje – El jugador coge un tesoro de la flota del otro jugador a su elección, y lo coloca en su propia isla. Además, el jugador abordado debe retrasar su barco una casilla hacia la izquierda en su registro de flota. Si el jugador abordado había colocado al menos un dado en la acción ABORDAJE, el jugador activo también debe retrasar su barco una casilla.

5. Incursión – El jugador coge un tesoro de la tripulación del otro jugador a su elección, y lo coloca en su propia isla. Además, el jugador atacado debe retrasar su pirata una casilla hacia la izquierda en su registro de tripulación. Si el jugador atacado había colocado al menos un dado en la acción INCURSIÓN, el jugador activo también debe retrasar su pirata una casilla.

Todos los cofres del tesoro que se tuviesen que colocar en la isla central se devuelven a la bolsa.

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved